

NOTA'S

EIGENDOMMEN

- Wat achtergelaten spullen in kraakpand Scheld'Apen
- Een klein beetje geld op de bank
- Kleine hoeveelheid psychotropische drugs
- Foci in leren heuptas (inert zonder Sebulba)
- Oude fiets
- Derdehands autootje met versleten matje en slaapzak in de koffer

CONTACTEN

- **Contact:** *Erik*, Antwerpse flik wiens zieke dochter je hebt genezen
- **Contact:** *Ali*, drugdealer in Antwerpen (paddo's, LSD, MDMA, ayahuasca, wiet...)
- **Contact:** *Trees*, kraker en verantwoordelijke Scheld'Apen
- **Geallieerde:** *Hermelijn*, pooka kith op wie je verliefd bent
- **Mentor:** *Silva*, Zwarte Furie weerwolf, bewaakt Le Cheslé caern
- **Avatar:** *Sebulba*, de pad (in stasis)

DISCIPLINES

- **Auspex 1 - Heightened Senses:** verdubbel de effectiviteit van je zintuigen (tezamen of apart), wanneer en zo lang je maar wil. Soms biedt dit bovennatuurlijke visioenen enzo. Nadeel: plotse luide geluiden etc kunnen leiden tot tijdelijke verblindings of doofheid,...
- **Systeem:** reflexieve actie. Verminder de moeilijkheid van perceptie gebaseerde rollen met het aantal bolletjes in Auspex. De spelleidster kan ook verborgen rollen maken in de plaats van de speler. Biedt geen zicht in volledige duisternis maar vermindert de moeilijkheid van -2 naar -1.
- **Fortitudo 1:** bovennatuurlijke stamina.
- **Systeem:** voeg je Fortitudo niveau toe aan alle rollen om verdovende en dodelijke schade te slikken. Je kan ook Fortitudo gebruiken om verergerde schade te slikken.
- **Praesentia 1 - Awe:** personen in je nabijheid wensen plots dichterbij je te zijn en neigen naar je standpunten, puur vanwege je verhoogde magnetisme. Deze personen verliezen echter niet hun vrije wil of hun overlevingsdrang. Gevaar zowel als verwijdering doet het effect vervliegen. Wie onder de invloed was van 'Awe' herinnert zich dit later.
- **Systeem:** spendeer een punt bloed en rol Charisma + Expression/Performance (moeilijkheid 7). Het aantal gerolde successen bepaalt de hoeveelheid mensen die worden beïnvloed, personen met een lage wilskracht eerst. De kracht blijft voor de rest van de scene of tot wanneer je beslist het te laten vallen. 1 succes = 1 persoon / 2 successen = 2 personen / 3 successen = 6 personen / 4 successen = 20 personen / 5 successen = iedereen in je onmiddellijke omgeving.